

# 國家教育研究院領綱課程手冊教學單元案例參考格式

## 一、設計理念

### (一)單元設計源起：

本單元採用資訊融入教學的方式，進行藝術鑑賞與電腦繪圖創作的結合體驗，更透過表演活動，將數位與真實影像的結合，道具、肢體與音樂的配合，呈現一個綜合視覺、聽覺的創意演出；培養學生在未來能夠透過藝術鑑賞力來實踐與應用在創意成果上，並透過展演活動的群體分工，培養合作互助的精神。

### (二)學生學習特質與需求

1. 國中一年級的學生，已經具有把創意變現的基本能力，及鑑賞藝術的素養。
2. 電腦繪圖在這個平板世代，大部分的學生會比較不熟悉電腦的操作；希望透過本課程讓學生能善用工具介面，無論是電腦、平板或是手機，並能培養出自主探索的學習力。

### (三)核心素養的展現

總綱核心素養面向	總綱核心素養項目	領域核心素養具體內涵	主要教學內容
A 自主行動	A3 規劃執行與創新應變	藝-J-A3 嘗試規劃與執行藝術活動，因應情境需求發揮創意。	透過表演活動，結合歐普藝術概念，運用科技與現實影像的結合，安排人物與畫面結合的腳本
B 溝通互動	B2 科技資訊與媒體素養	藝-J-B2 思辨科技資訊、媒體與藝術的關係，進行創作與鑑賞。	1. 運用數位繪圖工具，體現歐普藝術的創作風格與個人創意。 2. 透過數位投影，將影像與肢體動作結合，完成一流暢的運鏡腳本。
C 社會參與	C2 人際關係與團隊合作	藝-J-C2 透過藝術實踐，建立利他與合群的知能，培養團隊合作與溝通協調的能力。	藉由分組討論，討論表演腳本。並能夠團隊合作，完成一個完整度更高的表演。

(四)學習重點(表現與內容)的統整與銜接。

		學習表現			
		視 1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。	視 1-IV-3 能使用數位及影音媒體，表達創作意念。	視 2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。	視 3-IV-3 能應用設計思考及藝術知能，因應生活情境尋求解決方案
學習內容	視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。	視 2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。			
	視 E-IV-3 數位影像、數位媒材。		視 1-IV-3 能使用數位及影音媒體，表達創作意念。		表 3-IV-3 能結合科技媒體傳達訊息，展現多元表演形式的作品。
	視 A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。			視 2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。	
	視 P-IV-2 展覽策劃與執行。		表 3-IV-3 能結合科技媒體傳達訊息，展現多元表演形式的作品。		表 1-IV-3 能連結其他藝術並創作。

(五)議題融入與跨科/領域統整的規劃。

本教學設計統整藝術領域，從美術的鑑賞、音樂的結合和表演藝術的呈現，完成一個視覺、聽覺的饗宴。

(六)重要教學策略與評量的說明。

1. 融入學習單撰寫、口頭分享與情境學習等多元評量。
2. 實作評量，進行線上作業繳交。
3. 採取分組合作方式進行最後呈現

## 二、單元架構

# OP ART 歐普藝術



### 三、活動設計

領域/科目	藝術/美術、表演		設計者	吳佳慧
實施年級	國中一年級		總節數	共 7 節，325 分鐘
單元名稱	OP ART 歐普藝術			
<b>設計依據</b>				
學習重點	學習表現	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 視 1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。</li> <li>● 視 1-IV-3 能使用數位及影音媒體，表達創作意念。</li> <li>● 視 2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。</li> <li>● 視 3-IV-3 能應用設計思考及藝術知能，因應生活情境尋求解決方案</li> </ul>	核心素養	<ul style="list-style-type: none"> <li>● A3 規劃執行與創新應變</li> <li>● 藝-J-A3 嘗試規劃與執行藝術活動，因應情境需求發揮創意。</li> <li>● B2 科技資訊與媒體素養</li> <li>● 藝-J-B2 思辨科技資訊、媒體與藝術的關係，進行創作與鑑賞。</li> <li>● C2 人際關係與團隊合作</li> <li>● 藝-J-C2 透過藝術實踐，建立利他與合群的知能，培養團隊合作與溝通協調的能力。</li> </ul>
	學習內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。</li> <li>● 視 E-IV-3 數位影像、數位媒材。</li> <li>● 視 A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。</li> <li>● 視 P-IV-2 展覽策劃與執行。</li> </ul>		
議題融入	議題/學習主題	● 科技		
	實質內涵	● 統合能力：包含設計、實作、整合、創意、溝通等項目。著重在培養學生具備整合科際知能以實踐設計與製作的能力，並能在過程中進行有效地溝通與合作，以利於創意之發揮。		
與其他領域/科目的連結		● 結合資訊、表演藝術		
教材來源		● 自編		
<b>學習目標</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 認識歐普藝術的發展，了解其風格與特徵，並運用歐普藝術在現實生活中的應用。</li> <li>● 運用美的形式原理—反覆、漸變、韻律、對比。</li> <li>● 運用電腦繪圖工具進行歐普藝術的風格的圖案設計。</li> </ul>				

學習活動設計		
學習引導內容及實施方式 (含時間分配)	學習評量	備註
<p>◆ 第一節課 ◆</p> <p>一、引起動機：(5')</p> <p>日常生活中常見的圖案風格</p>		



## 二、發展活動：(35')

### 1. 歐普藝術的定義

歐普藝術 (OP Art)，又被稱為視幻藝術或光效應藝術，是使用光學的技术營造出奇異的藝術效果。歐普藝術作品的內容通常是線條、形狀、色彩的週期組合或特殊排列。藝術家利用垂直線、水平線、曲線的交錯，以及圓形、弧形、矩形等等形狀的並置，引起觀賞者的視覺錯覺。

### 2. 視覺錯視的產生

平面的圖案出現了立體感或是不尋常的變形，以及，靜止的畫面產生了顫抖、旋轉等等運動性的效果。歐普藝術家還會利用不同色彩的搭配，包括色彩重疊、圍繞、漸變等等，來給視網膜帶來特殊的刺激，眼前的作品因而出現閃爍、眩目的幻覺。

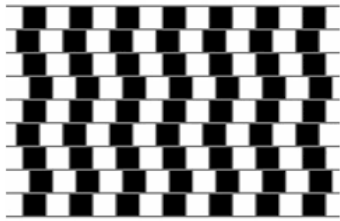
### 3. 代表藝術家

瓦沙雷利 (V. Vasarely, 1908~)，生於匈牙利的法國畫家。

萊利 (B. Riley, 1931~)，英國女畫家。

### 4. 視覺錯視圖形





## 5. 歐普藝術的應用

(1) 電影元素: 黃色潛水艇 Yellow Submarine - the Beatles



能夠了解歐普藝術的基本要素及風格應用

(2) 服裝設計



(3) 家飾品設計



(4) 建築設計



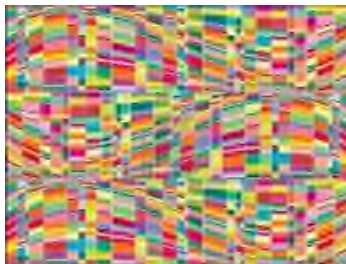
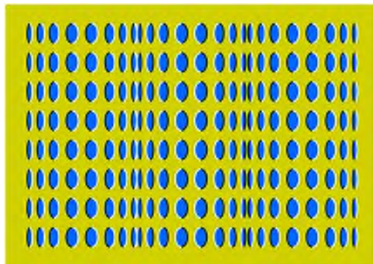


### 三、綜合活動(10')

掌握歐普藝術風格應用的關鍵

(1)反覆

(2)漸變

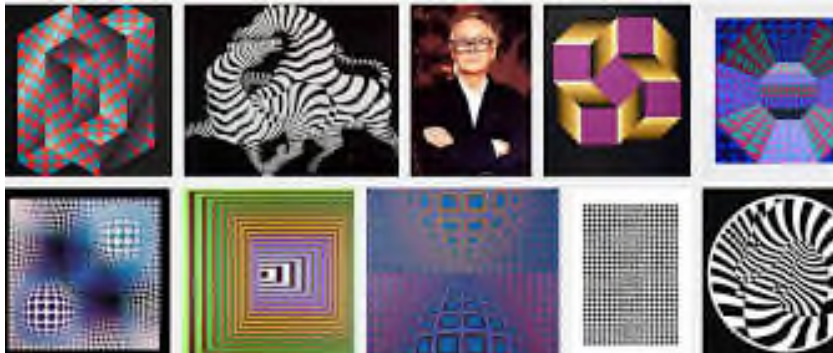


蒐集喜歡的歐普藝術風格並上傳圖片

### ◆第二節課◆

#### 一、引起動機：(5')

認識歐普藝術的發展源流與表現形式風格(複習藝術鑑賞)



回答歐普藝術創作畫面的構成要素及構成風格討論。

#### 二、發展活動：(15')

1. 應用簡易繪圖工具，進行繪製，如小畫家(點陣繪圖)

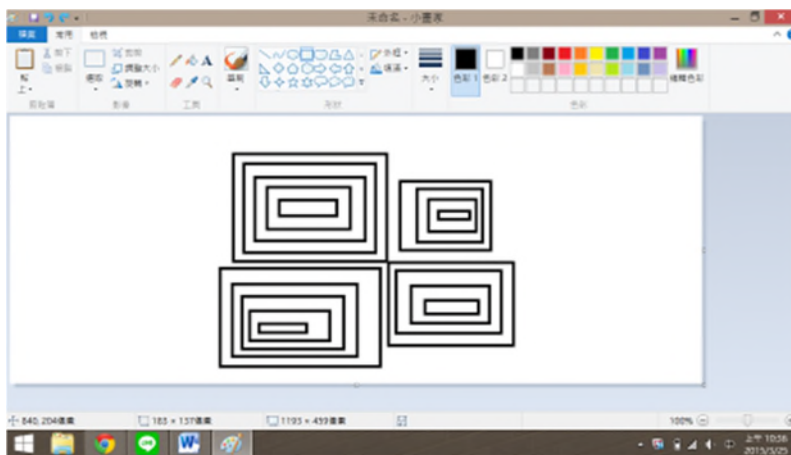
圖形工具



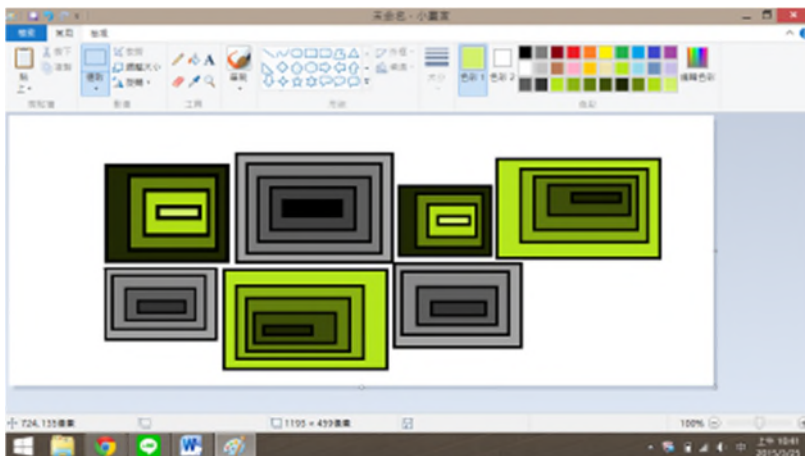
### 漸層色彩選取與油漆桶填色



### 2. 示範反覆

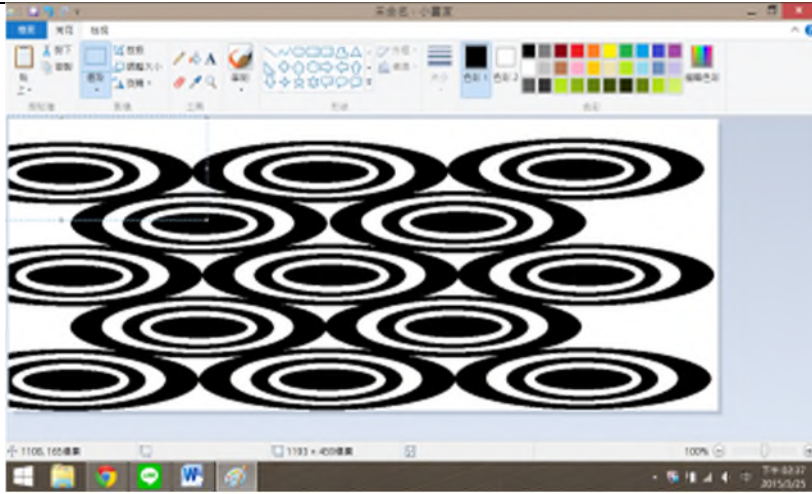


### 3. 色彩大小漸變



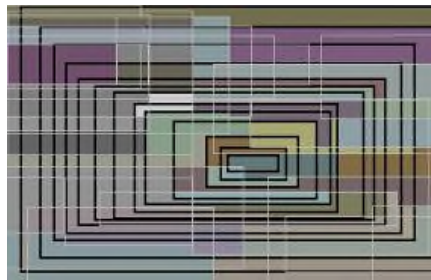
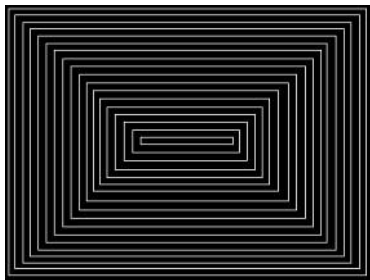
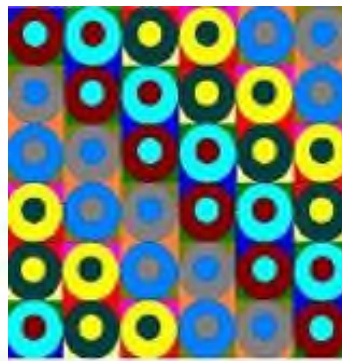
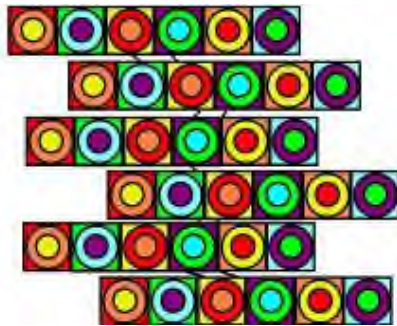
### 4. 對比&反覆





### 三、綜合活動

#### 1. 學生範例賞析(5')



#### 2. 實作(20')

#### 3. 作品分享與學習回饋(5')

#### ◆第三~七節課◆

##### 1. 故事腳本(45' )

起:趁父母不在家小孩偷玩電腦，開機後聽音樂，突然

承: 畫面出現黑白閃爍和 windows 當機音樂

轉:閃爍畫面中，出現小黑人跳舞

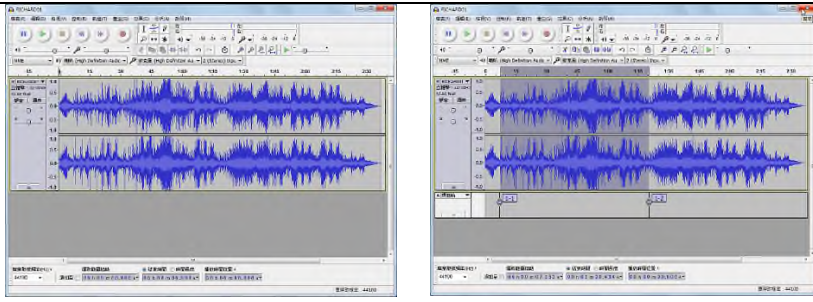
合:在小黑人跳完舞的 ending pose 後，電腦完全壞了

##### 2. Audacity 聲音剪輯軟體(45' )

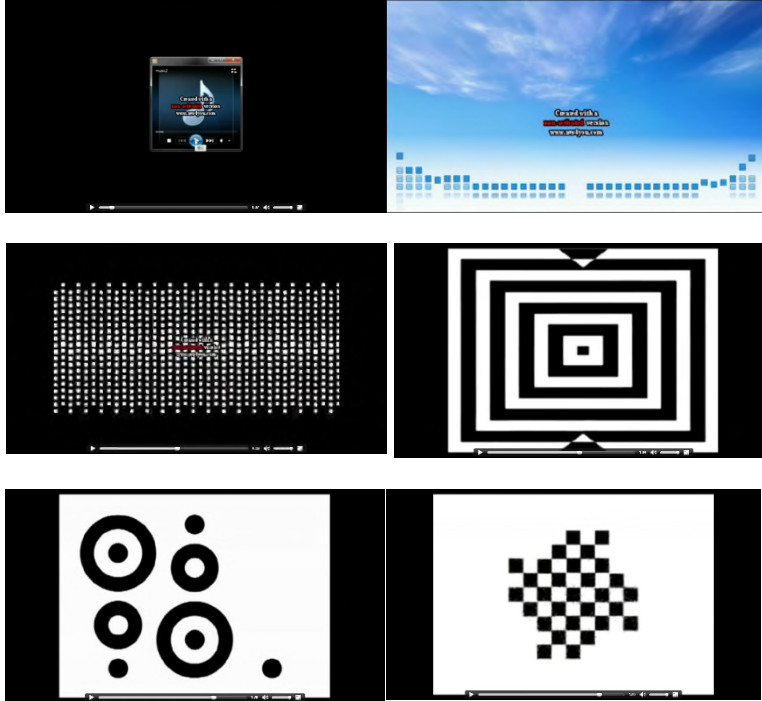
實際操作繪圖軟體，並做出成品

透過小組討論，完成故事腳本

小組分工進行聲音剪輯



### 3. 背景動態影像編輯(45' )



小組分工進行背景影像編輯

### 4. 背景道具製作(45' )



小組分工進行道具製作

### 5. 排練與演出(45' )

#### ◆ 排練過程

1. 根據畫面安排調整人物肢體動態
2. 進場與退場方式的安插
3. 移動背景的使用

小組合作進行排演



**教學設備/資源：**

- 電腦、平板
- 投影機
- Movie maker 影像剪輯軟體
- Audacity 聲音剪輯軟體

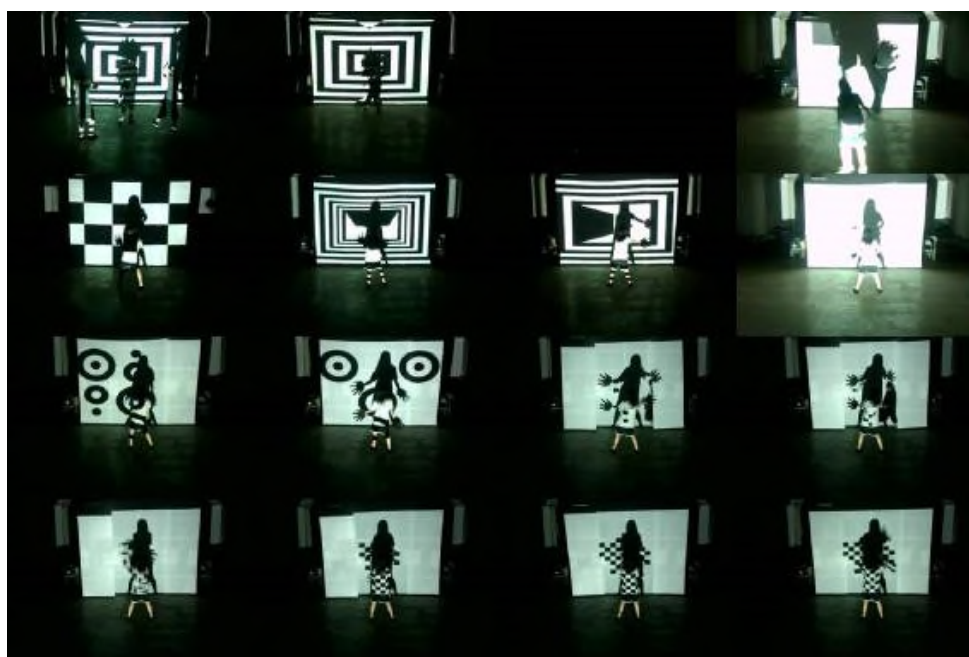
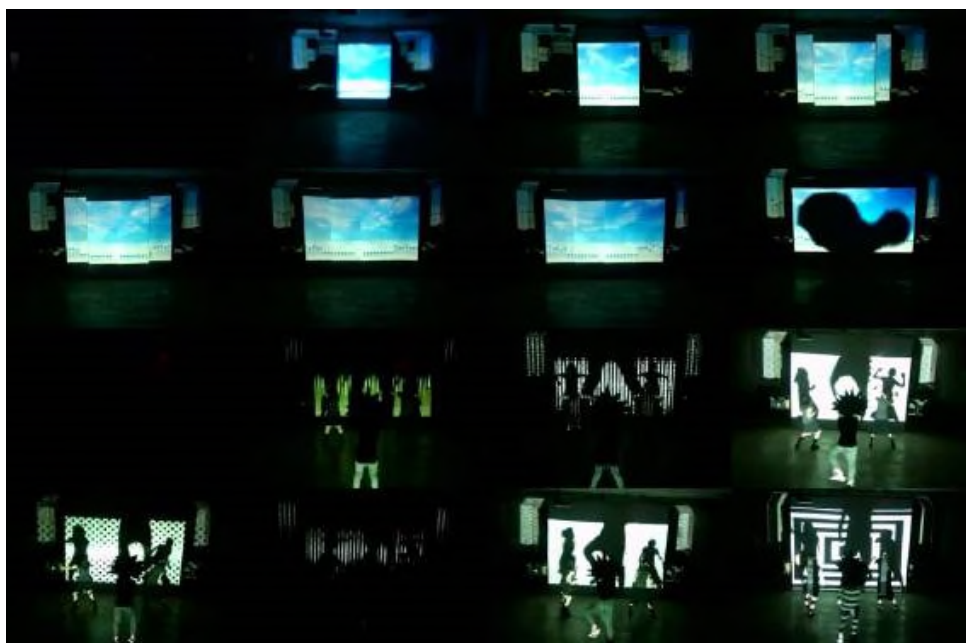
**參考資料：**

**附錄：**

- 教學簡報
- 表演成果影片

#### 四、教學成果與省思

◆ 完整影片分鏡





- ◆ 表演後，接受主持人訪問的問答，並說明創作發想的概念



- ◆ 完賽後，新聞報導畫面擷取

